
Academia Open



By Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Table Of Contents

Journal Cover	1
Author[s] Statement.....	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article.....	5
Title page.....	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	8

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licences/by/4.0/legalcode>

Academia Open

Vol. 11 No. 2 (2026): December
DOI: 10.21070/acopen.11.2026.14902

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Managing Editor

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

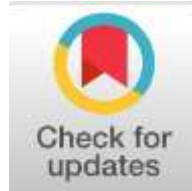
Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Game-Based Learning Blooket Stimulates Empathy Growth in Early Childhood: Game-Based Learning Blooket Menstimulasi Pertumbuhan Empati pada Anak Usia Dini

Sherly Amelia Yudianti, 4230022009@student.unusa.ac.id (*)

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Indonesia

Andini Hardiningrum, andinihardiningrum@unusa.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Indonesia

Destita Shari, destita@unusa.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Indonesia

Berda Asmara, asmaraberda@unusa.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Indonesia

(*) Corresponding author

Abstract

General Background: Perkembangan teknologi digital dalam pendidikan anak usia dini telah memperkenalkan pendekatan inovatif untuk mendukung perkembangan holistik anak. **Specific Background:** Anak usia dini, khususnya rentang usia 4–5 tahun, memerlukan stimulasi terarah untuk mengembangkan keterampilan sosial-emosional krusial, termasuk empati, yang memfasilitasi interaksi teman sebaya dan pembentukan karakter. **Knowledge Gap:** Meskipun potensi perangkat digital diakui, masih terdapat kekurangan studi kuantitatif yang secara spesifik mengevaluasi peran platform Blooket dalam menumbuhkan pertumbuhan empati dalam lingkungan anak usia dini. **Aims:** Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris pengaruh penerapan Game-Based Learning berbasis Blooket terhadap pertumbuhan empati anak usia 4–5 tahun di TK DWP Sidoraharjo 1. **Results:** Studi pra-eksperimental dengan 23 partisipan menunjukkan peningkatan signifikan pada rata-rata skor empati dari 16,26 menjadi 45,73 ($Z = -4,212, p < 0,001$), dengan skor N-Gain sebesar 86% yang menunjukkan efektivitas tinggi. **Novelty:** Penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa Blooket, ketika digunakan dengan pendampingan guru, berfungsi sebagai alat pedagogis yang efektif untuk meningkatkan sensitivitas sosial-emosional di luar aplikasi yang berfokus pada kognitif. **Implications:** Pendidik didorong untuk secara strategis mengintegrasikan media digital yang interaktif dan gamifikasi untuk menciptakan pengalaman belajar kontekstual yang secara aktif menumbuhkan perilaku prososial dan empati pada peserta didik usia dini.

Highlights

- Penerapan pembelajaran berbasis Blooket menghasilkan peningkatan tingkat empati anak yang signifikan secara statistik.
- Intervensi tersebut mencapai tingkat efektivitas yang tinggi, dengan skor N-Gain sebesar 86% di antara para peserta.
- Gamifikasi digital yang interaktif secara efektif memfasilitasi pemerolehan keterampilan prososial dan perkembangan sosial-emosional pada peserta didik usia dini.

Keywords

Game-Based Learning; Blooket; Empathy Growth; Early Childhood; Digital Education

Published date: 2026-07-17

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini atau yang disebut juga PAUD adalah tahap pendidikan yang datang sebelum pendidikan dasar. Tujuannya adalah memberikan pembinaan kepada anak mulai dari lahir hingga berusia 6 tahun. Pembinaan ini dilakukan dengan memberikan rangsangan pendidikan agar anak dapat berkembang secara jasmani dan rohani. Dengan demikian, anak akan siap untuk melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi. Pendidikan ini bisa dilakukan melalui jalur formal, nonformal, atau informal (Walujo, 2017). Pendidikan anak usia dini adalah salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang fokus pada pemenuhan dasar-dasar pertumbuhan dan perkembangan anak. Hal ini mencakup pertumbuhan fisik (seperti koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (seperti daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), serta perkembangan sosial emosional (seperti sikap dan perilaku, serta pendidikan agama). Selain itu, pendidikan ini juga memperhatikan kemampuan berbahasa dan komunikasi. Semua hal ini disesuaikan dengan keunikan dan tahapan perkembangan anak usia dini [1].

Anak usia dini adalah individu pada rentang usia 0-6 tahun—fase penting dalam pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya [2]. Masa ini sering disebut masa emas (golden age) karena potensi perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor yang optimal bila distimulasi dengan tepat. Pendidikan anak usia dini (PAUD) berperan penting dalam memberikan rangsangan pembelajaran yang mendukung kemampuan dan keterampilan anak secara menyeluruh. Pada usia 4-5 tahun, anak mulai mengembangkan berbagai kemampuan, termasuk kemampuan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya dan belajar melalui pengalaman bermain. Pendidikan yang diberikan harus selaras dengan tahap perkembangan anak agar kegagalan tumbuh kembang tidak berdampak jangka panjang.

Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini merupakan fondasi utama dalam pembentukan karakter dan kemampuan sosial-emosional mereka. Menurut hasil penelitian, masa anak usia 4-5 tahun merupakan periode pesat dalam perkembangan fisik, kognitif, serta sosial dan emosional, yang memerlukan stimulasi tepat guna [3]. Aspek perkembangan sosial emosional sangat penting karena menjadi dasar terbentuknya empati, kemampuan memahami perasaan orang lain, serta keterampilan berinteraksi secara efektif.

Perkembangan anak usia dini meliputi berbagai aspek yang saling terkait dan harus diperhatikan secara holistik dalam proses pembelajaran dan penelitian. Aspek-aspek perkembangan tersebut biasanya mencakup fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan moral atau keagamaan (Rahmat, 2018). Perkembangan fisik berkaitan dengan pertumbuhan tubuh dan perkembangan motorik kasar serta halus yang mendukung aktivitas sehari-hari anak. Aspek kognitif mencakup kemampuan berpikir, memecahkan masalah, serta eksplorasi lingkungan yang terus berkembang seiring dengan interaksi anak terhadap stimulasi yang ada [4][5]. Perkembangan bahasa adalah kemampuan anak dalam memahami dan menggunakan bahasa sebagai sarana komunikasi yang sangat penting untuk interaksi sosial dan ekspresi diri. Aspek sosial-emosional meliputi kemampuan anak mengenali perasaan sendiri dan orang lain, mengelola emosi, serta membangun hubungan yang positif dengan lingkungan sekitarnya. Dari berbagai aspek perkembangan yang dialami anak usia dini, aspek sosial emosional menjadi bagian yang tidak kalah penting karena berkaitan langsung dengan kemampuan anak berinteraksi dan mengekspresikan perasaannya.

Perkembangan sosial berhubungan dengan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar, termasuk keluarga, teman sebaya, dan orang-orang di sekitarnya. Anak perlu dikenalkan dan dilatih untuk berinteraksi dengan teman-temannya. Jika anak tidak dilatih untuk bergaul, maka anak akan cenderung kesulitan beradaptasi dalam lingkungannya, terutama di tempat yang baru. Anak akan menjadi tidak sosial dan dijauhkan oleh teman-temannya. Hal ini akan membuat anak terperangkap dan menghalangi pertumbuhan sosialnya (Hapsari, 2016). Sementara itu, perkembangan emosional berhubungan dengan emosi atau perasaan yang dialami oleh anak. Emosi terdiri dari yang positif dan negatif. Terdapat beberapa emosi dasar seperti marah, sedih, takut (emosi negatif) dan bahagia (emosi positif). Emosi yang tidak dikelola dan distimulasi dengan baik dapat membuat anak mengalami emosi negatif yang cenderung berisi emosi buruk seperti pemarah, perusak, dan sebagainya. Emosi positif atau negatif dapat dipengaruhi oleh lingkungan; contohnya, jika di rumah anak selalu dihangatkan dan dicintai oleh orang tuanya, maka anak akan cenderung memiliki emosi positif. (Hapsari, 2016)

Dalam konteks perkembangan sosial emosional, anak mulai mampu mengenali emosi sendiri dan orang lain, belajar berbagi, serta bermain bersama sebagai indikator utama dalam proses sosial mereka (Wawasan, 2023). Namun, kenyataannya, banyak permasalahan yang muncul pada anak usia ini, seperti perilaku antisosial yang sulit diatur, suka berkelahi, dan sifat temperamental yang ekstrem, yang dipengaruhi oleh faktor lingkungan, keluarga, dan pengalaman sosial mereka [6]. Perkembangan sosial emosional yang sehat membantu anak belajar merasakan apa yang dirasakan orang lain. Dari sinilah kemampuan empati mulai tumbuh dan berkembang dalam diri anak.

Usia 4-5 tahun adalah masa penting perkembangan sosial-emosional. Anak mulai memahami perasaan diri dan orang lain, serta belajar berempati. Lingkungan keluarga dan sekolah sangat mempengaruhi kemampuan ini melalui interaksi dan contoh. Perkembangan empati pada usia ini melibatkan kemampuan mengenali emosi, perspektif, dan menanggapi secara tepat, yang bisa distimulasi melalui aktivitas bermain peran maupun pembelajaran interaktif lain. [7] Untuk mendukung perkembangan ini, orang tua dan guru perlu secara aktif mengajarkan kosakata emosi, memvalidasi perasaan anak, dan memfasilitasi diskusi tentang bagaimana tindakan seseorang dapat memengaruhi perasaan orang lain, sehingga pondasi kecerdasan emosional anak dapat terbentuk dengan kuat.

Menurut Wulandari et al., (2017) Empati merupakan karakter yang harus ditanamkan sejak dini kepada anak karena semakin anak terbuka dalam emosinya sendiri maka anak akan terampil dalam memahami perasaan orang lain. Oleh sebab

itu kemampuan anak dalam berempati dapat diwujudkan melalui beberapa sikap di antaranya yaitu: sikap suka menolong orang lain, tidak egois, dan dapat membaca pesan orang lain baik yang diutarakan secara verbal atau pun non-verbal.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Medina (2018) mengenai kemampuan empati anak, bahwa dalam menanamkan aspek-aspek empati anak harus dari sejak dini karena akan memberikan nilai lebih dalam kelangsungan hidupnya di masyarakat. Dengan begitu anak pun akan mudah disenangi oleh teman-temannya dan menjadi faktor dalam kelangsungan interaksi sosial di masa depan. Kemampuan empati yang matang menjadi fondasi bagi pembentukan keterampilan sosial yang efektif, memungkinkan anak untuk mengelola konflik dengan bijaksana dan membangun hubungan yang mendalam.

Permasalahan utama yang ditemukan di lapangan terkait pengembangan anak usia 4-5 tahun di TK DWP 1 Sidoraharjo adalah rendahnya tingkat empati yang ditunjukkan oleh anak-anak dalam interaksi sehari-hari. Sehingga mempengaruhi kualitas hubungan sosial dan suasana kelas yang harmonis. Hal ini menjadi perhatian mengingat pentingnya perkembangan empati sebagai bagian dari kompetensi sosial-emosional anak sejak dini, yang dapat membantu mereka membentuk karakter positif dan adaptif di masa depan. Selain itu, pembelajaran yang konvensional di kelas-kelas tersebut cenderung kurang interaktif dan kurang mampu merangsang sensitivitas emosional anak, sehingga mereka sulit memahami perasaan orang lain secara langsung. Kondisi ini diperparah oleh metode pengajaran yang tidak sepenuhnya menekankan pada pengalaman emosional dan empati, melainkan lebih pada aspek akademik semata. [8]

Fakta di lapangan juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran konvensional seperti metode bercerita tidak cukup efektif dalam meningkatkan empati anak usia dini di TK DWP 1 Sidoraharjo. Sejumlah guru melaporkan bahwa anak-anak cenderung pasif dan kurang termotivasi saat mengikuti aktivitas belajar yang bersifat satu arah, sehingga membuat proses pengembangan empati terhambat. Beberapa studi menyebutkan bahwa media pembelajaran digital berbasis game, seperti Blooket, memiliki potensi untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, yang secara signifikan dapat meningkatkan keterlibatan emosional dan sosial anak. Bahkan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media game ini mampu meningkatkan minat dan perhatian anak terhadap pelajaran, sekaligus memfasilitasi mereka dalam menunjukkan empati melalui aktivitas bermain bersama dan kolaboratif (Dwi, 2020).

Selanjutnya ditemukan keterbatasannya penelitian yang secara khusus meneliti pengaruh game-based learning terhadap perkembangan empati anak usia dini di tingkat TK, khususnya di Indonesia. Banyak studi yang meneliti pengaruh media digital terhadap aspek kognitif dan sosial-emosional umum, tetapi sedikit yang secara spesifik menyoroti pengembangan empati sebagai indikator utama. Padahal, empati merupakan aspek penting dalam membangun karakter dan kemampuan sosial anak, sehingga perlu adanya studi kuantitatif yang mendalam untuk mengetahui pengaruh nyata dari penggunaan game seperti Blooket dalam meningkatkan empati anak usia 4-5 tahun secara empiris. Data ini mendorong perlunya inovasi dalam metode pembelajaran yang mengintegrasikan media digital interaktif yang dapat memotivasi anak untuk lebih peka terhadap perasaan orang lain yang mereka temui di lingkungan belajar maupun di luar kelas. (Ayu, 2023)

Beberapa penelitian terdahulu mengenai efektivitas play-based learning menunjukkan bahwa penggunaan media digital mampu mengembangkan aspek sosial-emosional dan interaksi sosial anak usia dini [9][10]. Selain itu, platform Blooket terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar pada jenjang pendidikan di atasnya [8]. Oleh karena itu, terdapat peluang untuk meneliti bagaimana karakteristik game interaktif dan kompetitif dari Blooket dapat disinergikan dengan dasar game-based learning untuk secara optimal mendukung perkembangan aspek sosial emosional dan interaksi sosial anak usia dini.

Namun, berdasarkan penelusuran literatur dalam 5 tahun terakhir (2020-2025), terdapat kesenjangan penelitian (research gap) yang signifikan: Belum banyak penelitian kuantitatif yang secara spesifik menguji pengaruh langsung platform Blooket sebagai Game-Based Learning terhadap variabel empati (empathy growth) pada subjek anak usia 4-5 tahun. Penggunaan Blooket pada anak usia dini, khususnya di TK DWP 1 SIDORAHARJO, belum pernah diterapkan sebagai intervensi utama untuk aspek sosial-emosional, melainkan dominan pada aspek kognitif dan motivasi di jenjang yang lebih tinggi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menguji secara kuantitatif signifikansi pengaruh penerapan Game-Based Learning menggunakan platform Blooket terhadap peningkatan kemampuan empati (empathy growth) pada anak usia 4-5 tahun di TK DWP 1 SIDORAHARJO.

Meskipun berbagai teori menyebutkan bahwa permainan edukatif mampu meningkatkan interaksi sosial dan empati anak, namun dalam praktiknya, belum banyak guru di TK DWP 1 Sidoraharjo yang memanfaatkan media digital seperti Blooket untuk tujuan tersebut. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara teori dan implementasi di lapangan yang perlu diteliti lebih lanjut. Kesenjangan ini menciptakan kebutuhan mendesak untuk menguji secara empiris efektivitas Blooket sebagai alat yang spesifik, relevan, dan mudah diakses, dalam konteks peningkatan interaksi sosial dan empati di lingkungan TK tersebut.

Berdasarkan fenomena tersebut, tampak bahwa metode pembelajaran yang digunakan di PAUD berperan penting dalam menumbuhkan sikap sosial anak, termasuk empati. Oleh karena itu, penerapan game-based learning seperti Blooket dapat menjadi alternatif yang menarik untuk menstimulasi perkembangan empati anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan belajar yang menyenangkan. Game-based learning ini tidak hanya meningkatkan interaksi dan kolaborasi antar teman sebaya, tetapi juga menyajikan skenario yang memungkinkan anak untuk secara langsung berlatih mengambil perspektif orang lain (perspective-taking) dan merespons situasi emosional, menjadikan proses pembelajaran empati lebih kontekstual dan efektif. Melalui pendekatan kuantitatif, penelitian ini berupaya untuk mengukur seberapa besar pengaruh penggunaan media tersebut terhadap pertumbuhan empati anak yang pada akhirnya akan memberi kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran sosial-emosional di kelas dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. (Tiara, 2024)

Menyikapi kebutuhan stimulasi yang efektif dan mempertimbangkan karakteristik anak usia 4-5 tahun yang sangat menyukai kegiatan bermain (play-based learning), pendekatan Game-Based Learning (GBL) menjadi solusi inovatif yang relevan [10][9]. GBL adalah metode pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kelebihan utama GBL adalah kemampuannya untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, dan pengalaman belajar yang menyenangkan [8][12].

Dalam konteks era digital, penggunaan platform game edukasi digital dinilai efektif. Salah satu platform yang menarik perhatian adalah Blooket. Blooket dikenal sebagai platform kuis berbasis permainan yang menyediakan beragam mode permainan interaktif, mampu menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, kolaboratif, dan kompetitif [12][8]. Meskipun Blooket terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan prestasi akademik siswa jenjang di atasnya, potensi penerapannya untuk pengembangan aspek sosial-emosional, khususnya empati pada anak usia dini, masih memerlukan kajian lebih lanjut [12].

Blooket merupakan platform edukasi berbasis permainan yang berfungsi untuk mengubah kuis dan bahan evaluasi menjadi aktivitas yang interaktif dan sangat menarik. Platform ini memfasilitasi guru untuk membuat atau memilih kumpulan pertanyaan, lalu mengubahnya menjadi beragam mode permainan yang bersifat kompetitif. Peserta menggunakan alat yang ada dengan menginput kode PIN, di mana mereka menjawab soal untuk memperoleh poin dan karakter digital ("Blooks"). Secara umum, Blooket bertujuan untuk meningkatkan partisipasi, memotivasi siswa dengan gamifikasi, dan memberikan umpan balik langsung kepada guru tentang pemahaman siswa terhadap materi. Walaupun aspek kognitif dan kompetisi menjadi fokus utama, fitur-fitur yang ada juga memberikan kesempatan untuk meningkatkan keterampilan sosial

Meskipun Blooket tidak secara eksplisit merupakan alat pengajaran empati, platform ini memiliki keunggulan, terutama dalam mode tim, untuk mengasah aspek tersebut pada anak usia dini. Ketika anak-anak bermain dalam tim, mereka didorong untuk berkolaborasi, berdiskusi, dan saling mendukung untuk mencapai tujuan bersama. Proses ini secara langsung memerlukan kemampuan untuk memahami sudut pandang teman, mendengarkan ide orang lain, dan merasakan kegembiraan atau frustrasi bersama-sama, yang merupakan fondasi empati. Selain itu, suasana kompetitif yang dikelola dengan baik oleh guru akan mengajarkan anak-anak tentang sportivitas, yakni bagaimana cara menghargai usaha lawan dan merespons kemenangan atau kekalahan dengan sikap positif. Dengan bimbingan yang tepat, interaksi sosial intensif dalam Blooket dapat menjadi sarana efektif untuk melatih kemampuan anak dalam membaca isyarat sosial dan merespon emosi teman secara empatik.

Pertumbuhan Empati, juga dikenal sebagai Perkembangan Empati, mengacu pada peningkatan terukur kemampuan anak usia 4-5 tahun untuk memahami dan merespons keadaan emosi dan perspektif orang lain, yang menjadi fokus utama penelitian kuantitatif ini. Dalam konteks pengukuran kuantitatif, Pertumbuhan Empati dioperasionalkan melalui indikator perilaku spesifik yang dapat diamati dan diukur, seperti frekuensi perilaku prososial (seperti berbagi mainan atau membantu teman sebaya yang membutuhkan), kemampuan mengidentifikasi emosi dasar (senang, sedih, marah) di wajah teman sebaya, dan respons afektif yang tepat terhadap kesulitan orang lain. Penelitian ini mengukur pertumbuhan dengan membandingkan skor empati sebelum dan sesudah intervensi (tes pra dan tes pasca) menggunakan instrumen seperti skala penilaian observasi guru atau skala penilaian yang dikembangkan berdasarkan teori perkembangan empati anak usia dini [13]. Peningkatan skor yang signifikan diharapkan dapat menunjukkan dampak positif dari Pembelajaran Berbasis Permainan.

Secara teori, pertumbuhan empati pada anak berusia 4-5 tahun sangat bergantung pada pengalaman berinteraksi sosial dan stimulasi yang tepat. Game Base Learning (Pembelajaran Berbasis Permainan) berfungsi sebagai variabel independen yang dirancang sebagai stimulus, karena menciptakan lingkungan belajar yang aman dan bisa diulang untuk simulasi sosial. Dalam bermain, anak-anak diberi kesempatan untuk mengambil peran dan menyelesaikan masalah sosial yang tidak nyata, yang secara efektif membantu mereka untuk melihat dunia dari sudut pandang yang tidak hanya mengutamakan diri sendiri, tetapi juga memperhatikan perasaan dan kebutuhan orang lain (Batson, 2011). Oleh karena itu, pertumbuhan empati dalam penelitian ini dianggap sebagai hasil (variabel terikat) dari paparan yang terus menerus terhadap skenario yang melibatkan aspek sosial dan emosional dalam Game Base Learning, yang secara konsisten dan terukur meningkatkan respons berpikir dan perasaan anak terhadap lingkungan sosialnya.

Melalui aktivitas bermain bersama dalam Blooket, anak belajar mengenali perasaan teman, berbagi, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Aktivitas tersebut dapat menjadi sarana yang efektif untuk menumbuhkan empati (Y) melalui penggunaan game-based learning (X) yang terarah. Dengan demikian, Blooket tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi kuis yang menarik, tetapi juga memfasilitasi pembelajaran sosial-emosional (X) yang secara implisit mendorong praktik perilaku prososial yang merupakan inti dari empati (Y).

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan anak usia dini. Berdasarkan data dari Kemendikbudristek (2023), sekitar 68% lembaga PAUD di Indonesia telah memanfaatkan media digital dalam kegiatan pembelajaran, namun sebagian besar penggunaannya masih berfokus pada aspek kognitif, bukan afektif atau sosial-emosional. Padahal, usia 4-5 tahun merupakan masa emas perkembangan empati anak, yang sangat penting untuk membentuk dasar karakter sosial di masa depan (Putri & Rahman, 2022).

Hasil observasi awal yang dilakukan di TK DWP 1 Sidoraharjo menunjukkan bahwa 14 anak dari 23 anak belum mampu menunjukkan empati secara aktif saat temannya menangis atau kesulitan. Guru menyebutkan bahwa kegiatan pembelajaran masih bersifat konvensional seperti metode cramah dan lembar kerja anak. Kondisi ini memperkuat temuan Wulandari (2023) bahwa pembelajaran yang kurang interaktif menyebabkan rendahnya kemampuan empati anak usia dini.

Fenomena tersebut menunjukkan adanya kesenjangan empiris antara potensi besar game-based learning dalam membangun empati dan minimnya penerapan media tersebut di PAUD, khususnya di TK DWP 1 Sidoraharjo. Dengan demikian, penelitian ini penting dilakukan untuk membuktikan secara empiris sejauh mana penggunaan Blooket sebagai media pembelajaran dapat berpengaruh terhadap pertumbuhan empati anak usia 4–5 tahun. Berangkat dari kebutuhan tersebut, penelitian ini bertujuan utama untuk menguji efektivitas dan signifikansi penggunaan game Blooket dalam meningkatkan empati anak usia dini di TK DWP 1 Sidoraharjo.

METODE

A. Jenis dan Rancangan Penelitian

Pada penelitian ini yang digunakan yakni pendekatan kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen yang memanfaatkan media digital Blooket untuk merangsang perkembangan empati pada anak-anak berusia 4-5 tahun di TK DWP Sidoraharjo 1. Desain eksperimen yang diadopsi adalah Pre-Eksperimental Design, yang bertujuan untuk menilai perubahan dalam kemampuan sosial-emosional anak sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi game edukatif Wordwall [14].

B. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian penerapan aplikasi Game Based Learning Blooket untuk menstimulasi perkembangan empati anak usia 4-5 tahun ini akan dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2025-2026 pada bulan Januari-April 2026.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK DWP 1 Sidoraharjo Gresik yang beralamat di Jalan Sidoraharjo.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh anak usia 4-5 tahun di TK DWP Sidoraharjo 1 dengan jumlah 23 anak

2. Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini seluruh anak usia 4-5 tahun di TK DWP Sidoraharjo 1 dengan jumlah 23 anak. Jadi sampel penelitian ini yaitu keseluruhan dari populasi.

D. Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting dalam suatu penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah memperoleh data yang akurat, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan analisis.

a. Observasi

Dalam hal ini peneliti melakukan observasi terhadap siswa mulai dari awal pembelajaran dengan menerapkan Blooket hingga akhir pembelajaran.

b. Dokumentasi

Menurut Sugiyono, dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data yang strategis dalam penelitian, di mana peneliti mengumpulkan data melalui catatan peristiwa yang sudah berlalu yang dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya monumental dari seseorang [15]

2. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kuantitatif, instrumen seperti kuesioner/angket sangat umum digunakan, di mana peneliti menyusun seperangkat pertanyaan tertulis untuk dijawab responden. Instrumen ini kemudian diukur menggunakan skala pengukuran seperti Skala Likert [16][17], yang bertujuan mengukur sikap, pendapat, atau persepsi individu terhadap suatu fenomena sosial.

E. Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan tahapan krusial dalam metode penelitian kuantitatif, berfungsi untuk memastikan bahwa instrumen atau alat ukur yang digunakan benar-benar mengukur konsep yang seharusnya diukur, dalam hal ini adalah konstruk "Empathy Growth" (pertumbuhan empati) pada anak usia 4-5 tahun.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan prasyarat metodologis yang dilakukan setelah instrumen dinyatakan valid. Tujuan uji reliabilitas adalah untuk memastikan bahwa instrumen pengukuran Empathy Growth anak usia 4-5 tahun memiliki tingkat konsistensi yang baik ketika digunakan secara berulang.

F. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah salah satu uji persyaratan analisis data (asumsi klasik) yang wajib dilakukan sebelum menggunakan metode statistik parametrik (seperti Independent T-Test, Paired T-Test, atau ANOVA) untuk menguji hipotesis.

2. Uji Hipotesis

Uji wilcoxon adalah metode statistik yang digunakan untuk menguji perbedaan antara dua set data yang berpasangan, sehingga jumlah sampel dari kedua data tersebut selalu sama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Tabel 1 Hasil Uji Validitas

ITEM	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13
R HITUNG	0,42786	0,60256	0,63023	0,46809	0,65535	0,59944	0,72796	0,56188	0,6434	0,50247	0,56188	0,72796	0,47628
R TABEL	0,413	0,413	0,413	0,413	0,413	0,413	0,413	0,413	0,413	0,413	0,413	0,413	0,413
KETERANGAN	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen yang telah dilakukan, diperoleh nilai rhitung pada setiap butir pernyataan lebih besar daripada nilai rtabel sebesar 0,413. Nilai rhitung pada item P1 sampai P13 berada pada rentang 0,42786 hingga 0,72796. Hal tersebut menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan memiliki tingkat validitas yang baik karena memenuhi kriteria validitas, yaitu rhitung > rtabel.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh butir instrumen penelitian dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian. Instrumen yang valid menunjukkan bahwa setiap item mampu mengukur aspek yang akan diteliti secara tepat dan sesuai dengan tujuan penelitian.

b. Uji Reliabilitas

Gambar 1 Hasil Uji Reliabilitas

Case Processing Summary				Reliability Statistics	
		N	%	Cronbach's Alpha	N of Items
Cases	Valid	23	100.0	,834	13
	Excluded ^a	0	.0		
	Total	23	100.0		

Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen penelitian, diketahui bahwa nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,834 dengan jumlah item pernyataan sebanyak 13 butir. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,50, sehingga instrumen penelitian dapat dinyatakan reliabel atau memiliki tingkat konsistensi yang tinggi.

Selain itu, pada tabel Case Processing Summary terlihat bahwa jumlah data yang diolah sebanyak 23 responden dan seluruh data dinyatakan valid tanpa ada data yang dikeluarkan (excluded = 0). Dengan demikian, instrumen penelitian yang digunakan telah memenuhi syarat reliabilitas dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian. Tingginya nilai reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen mampu memberikan hasil yang konsisten dan dapat dipercaya dalam mengukur variabel penelitian.

2. Hasil Uji Analisis

a. Uji Normalitas

Gambar 2 Hasil Uji Hipotesis

Case Processing Summary					
	Valid		Cases Missing		Total
	N	Percent	N	Percent	N
pree	23	100.0%	0	0.0%	23
post	23	100.0%	0	0.0%	23

Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk	
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Sig.
pree	.352	23	<.001	.783	<.001
post	.139	23	.200	.948	.262

^a This is a lower bound of the true significance.
^b Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil Case Processing Summary, diketahui bahwa jumlah responden yang dianalisis pada penelitian ini sebanyak 23 orang. Seluruh data pada variabel pree dan post dinyatakan valid dengan persentase sebesar 100%. Selain itu, tidak ditemukan adanya data yang hilang (missing data) pada kedua variabel tersebut, sehingga persentase data hilang adalah 0%. Kondisi ini menunjukkan bahwa seluruh responden berhasil mengikuti proses pengumpulan data dari awal hingga akhir penelitian. Oleh karena itu, seluruh data responden dapat digunakan dalam tahapan analisis statistik selanjutnya untuk melihat perbedaan maupun pengaruh perlakuan yang diberikan dalam penelitian.

Hasil uji normalitas menggunakan metode Kolmogorov–Smirnov dan Shapiro–Wilk menunjukkan bahwa data pree memiliki nilai signifikansi $< 0,001$ pada kedua uji, sehingga nilai tersebut lebih kecil dari $0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data pree tidak berdistribusi normal. Sementara itu, data post memiliki nilai signifikansi sebesar $0,200$ pada uji Kolmogorov–Smirnov dan $0,262$ pada uji Shapiro–Wilk, yang berarti nilai signifikansi $> 0,05$. Dengan demikian, data post berdistribusi normal.

Karena hasil uji normalitas menunjukkan bahwa salah satu variabel penelitian, yaitu pree, tidak berdistribusi normal, maka syarat penggunaan uji parametrik tidak terpenuhi sepenuhnya. Dalam kondisi seperti ini, analisis statistik yang digunakan sebaiknya adalah uji nonparametrik yang tidak mensyaratkan distribusi data normal. Oleh sebab itu, untuk mengetahui perbedaan antara nilai pree dan post digunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test.

b. Uji Hipotesis

Gambar 3 Hasil Uji Hipotesis

Wilcoxon Signed Ranks Test				
Ranks				
	N	Mean Rank	Sum of Ranks	
post test - pree test	23 ^a	12,00	276,00	
Positive Ranks	23 ^a	12,00	276,00	
Ties	0 ^b			
Total	23			
a. post test < pree test				
b. post test > pree test				
c. post test = pree test				

Test Statistics ^a	
post test - pree test	-4,212 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	< .001
a. Pairwise Signed Rank Test	
b. Based on negative ranks	

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test, diperoleh hasil pada tabel Ranks yang menunjukkan bahwa terdapat 23 data dengan positive ranks, artinya seluruh nilai post test lebih tinggi dibandingkan nilai pree test. Nilai mean rank yang diperoleh sebesar 12,00 dengan sum of ranks sebesar 276,00. Sementara itu, tidak terdapat negative ranks maupun ties, yang berarti tidak ada responden yang mengalami penurunan nilai ataupun memiliki nilai yang tetap antara sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil ini menunjukkan bahwa seluruh responden mengalami peningkatan nilai setelah diberikan perlakuan atau intervensi dalam penelitian.

Pada tabel Test Statistics, diperoleh nilai Z sebesar $-4,212$ dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $< 0,001$. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari $0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pree test dan post test. Hasil ini menunjukkan bahwa perlakuan atau intervensi yang diberikan dalam penelitian terbukti memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil pada responden. Selain itu, karena seluruh responden mengalami peningkatan nilai pada post test, maka perlakuan yang diberikan dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan hasil yang diukur dalam penelitian ini. Selanjutnya, untuk mengetahui tingkat efektivitas aplikasi ini, akan dilakukan uji Gain menggunakan skor N-Gain sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Uji N-Gain

No	Nama	Skor Perolehan		N-Gain Skor	N-Gain Skor %
		Pre Test	Post Test		
1	ABP	13	43	0,83	83
2	AFM	13	41	0,74	74
3	BZZA	14	43	0,78	78
4	BON	20	50	0,97	97
5	EPW	13	42	0,75	75
6	FPA	13	44	0,83	81
7	GAP	14	42	0,76	76
8	GM	14	43	0,78	78
9	HUQA	21	46	0,83	83
10	IAP	13	41	0,74	74
11	KAZ	16	48	0,82	82
12	LDA	19	47	0,88	88
13	LSQ	13	43	0,83	83
14	MAA	23	51	1,00	100
15	MMP	13	46	0,87	87
16	NCPA	20	50	0,97	97
17	NSA	13	48	0,92	92
18	NUP	13	48	0,92	92
19	ORR	21	49	0,94	94
20	RKP	13	47	0,89	89
21	SFA	13	47	0,89	89
22	TFA	13	47	0,89	89
23	VC	14	42	0,76	76

Dari nilai N-Gain pada tabel di atas terdapat perbedaan yang signifikan. Dalam data nilai tersebut dapat disimpulkan sebagai berikut. Skor N-Gain digunakan untuk mengukur tingkat efektifitas suatu metode atau perlakuan (treatment) yang diberikan. Pengujian N-Gain dilakukan dengan menghitung selisih antara nilai posttest dan pretest.

Kriteria efektivitas berdasarkan nilai normalitas gain menurut Meltzer dapat dijadikan acuan dan dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 4 Kriteria N-Gain Skor

Nilai N-Gain	Kriteria
$g \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

Tabel 5 Kriteria N-Gain Persen

Presentase	Kriteria
<40	Tidak Efektif
40-50	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Berdasarkan hasil analisis uji N-Gain diperoleh nilai sebesar 1,00 atau setara dengan 100%, sehingga termasuk dalam kategori tinggi menurut kriteria David E. Meltzer. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar yang sangat optimal setelah diberikan perlakuan atau proses pembelajaran menggunakan game based learning blooket. Nilai N-Gain sebesar 1 mengindikasikan bahwa skor posttest mencapai hasil maksimal dibandingkan dengan skor pretest yang diperoleh sebelumnya. Dengan demikian, pembelajaran yang diterapkan terbukti sangat efektif dalam meningkatkan perkembangan empati menggunakan game based learning blooket.

B. Pembahasan

1. Pengaruh Game Based Learning Blooket Terhadap Empathy Growth anak usia 4-5 tahun di TK DWP Sidoraharjo 1

Penggunaan metode Game Based Learning melalui media Blooket memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan empati anak usia 4–5 tahun. Melalui permainan edukatif yang interaktif, anak belajar memahami perasaan teman, bekerja sama, dan menghargai orang lain selama proses bermain berlangsung. Aktivitas dalam Blooket mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga anak lebih mudah terlibat secara emosional maupun sosial. Ketika anak bermain, mereka belajar menunggu giliran, membantu teman yang mengalami kesulitan, serta menunjukkan sikap peduli terhadap keberhasilan temannya. Selain itu, unsur kompetisi yang sehat dalam permainan membantu anak mengontrol emosi ketika menang maupun kalah. Pengalaman tersebut dapat menstimulasi kemampuan anak dalam mengenali dan merespons emosi orang lain dengan tepat. Guru juga memiliki peran penting dalam mengarahkan interaksi sosial selama permainan berlangsung agar nilai empati dapat berkembang secara optimal. Dengan demikian, penerapan Blooket tidak hanya meningkatkan minat belajar anak, tetapi juga mendukung perkembangan sosial emosional khususnya empati pada anak usia dini. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan efektif digunakan sebagai strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia 4–5 tahun.

Berdasarkan hasil analisis data yang telah diperoleh oleh penelitian terkait “Pengaruh Game Based Learning Blooket Terhadap Empathy Growth Anak Usia 4-5 Tahun Di TK DWP Sidoraharjo”, dalam uji normalitas shapiro-wilk, diketahui bahwa data pretest tidak berdistribusi normal dan data posttest berdistribusi normal, ditunjukkan dengan nilai signifikansi

0,001 pada data pretest sementara itu, data posttest memiliki nilai signifikansi sebesar 0,200 pada uji Kolmogorov–Smirnov dan 0,262 pada uji Shapiro–Wilk, yang berarti nilai signifikansi $> 0,05$. Jika pada pretest tidak berdistribusi normal dan pada posttest berdistribusi normal, maka data tidak memenuhi asumsi normalitas secara keseluruhan. Jika salah satu data tidak berdistribusi normal maka menggunakan uji Wilcoxon. Wilcoxon diperoleh nilai mean rank yang diperoleh sebesar 12,00 dengan sum of ranks sebesar 276,00. Pada tabel Test Statistics, diperoleh nilai Z sebesar -4,212 dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $< 0,001$. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Hasil ini menunjukkan bahwa perlakuan atau intervensi yang diberikan dalam penelitian terbukti memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil pada responden.

Kesamaan dan Keterkaitan dengan Penelitian Terdahulu temuan dalam penelitian ini memperkuat, memperluas, sekaligus mendukung beberapa hasil penelitian relevan yang telah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya. Kesamaan Efektivitas dengan Penelitian Detty Andiani & Jasiah (2025), Penelitian yang dilakukan oleh Andiani & Jasiah (2025) yang bertajuk “Penggunaan Permainan Blooket Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa” serta kajian terkait pembelajaran berbasis karakter sosial menunjukkan bahwa penerapan Game-Based Learning (GBL) menggunakan elemen visual yang kuat mampu meningkatkan aspek psikologis anak secara signifikan. Penelitian Anda memiliki kesamaan hasil yang signifikan, di mana penggunaan unsur-unsur khas game pada platform Blooket (seperti warna yang cerah, animasi, kompetisi yang dikemas secara ringan, serta reward virtual) terbukti efektif menarik perhatian penuh dari anak usia dini. Hal ini mempermudah proses internalisasi nilai-nilai empati ke dalam skema kognitif anak. Baik penelitian terdahulu maupun penelitian Anda membuktikan bahwa GBL berbasis multimedia interaktif berkontribusi langsung dalam pembentukan perilaku sosial-emosional yang stabil pada anak usia dini.

Kesamaan Subjek dan Pendekatan dengan Penelitian Novita Fitriana (2023) dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Model Game Based Learning untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini” menyimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan adalah metode yang valid, sangat menyenangkan, serta efektif digunakan sebagai stimulasi perkembangan spesifik pada Anak Usia Dini (AUD) [11]. Penelitian Anda memiliki kesamaan dalam hal subjek penelitian (yakni anak usia dini pada rentang usia yang setara) serta kesamaan metode pendekatan utama yang mengusung esensi Game-Based Learning digital yang interaktif. Perbedaan atau pengembangan yang Anda lakukan terletak pada fokus ranahnya. Jika Fitriana (2023) berfokus pada ranah perkembangan fisik-motorik, penelitian Anda maju satu langkah dengan menyoroti ranah perkembangan psikososial dan afektif yang lebih kompleks, yaitu pertumbuhan empati (empathy growth) anak [11]. Keterkaitan Konseptual Bermain dengan Penelitian Ilhamul Fauzi, Purwati & Gilar Gandana (2024) Penelitian oleh Fauzi, Purwati, & Gandana (2024) yang berjudul “Penanaman Empati pada Anak Usia Dini melalui Bermain Peran” menemukan bahwa anak-anak yang dilibatkan dalam aktivitas bermain menunjukkan peningkatan yang tajam pada perilaku empatik konkret seperti senang berbagi, menolong sesama, dan peka terhadap emosi orang lain [18]. Penelitian Anda memiliki kesamaan fokus tujuan pada variabel terikat (Pertumbuhan Empati) dan kesamaan prinsip teoretis bahwa dunia anak adalah dunia bermain (play-based learning). Keterkaitan konseptualnya terletak pada esensi “pengambilan perspektif” (perspective-taking). Bedanya, jika penelitian Fauzi dkk. (2024) menggunakan metode bermain peran secara konvensional non-digital, penelitian Anda mengontekstualisasikan penanaman empati tersebut ke dalam media digital abad ke-21 (Blooket). Hasil penelitian Anda membuktikan bahwa stimulasi empati tidak lagi terbatas pada metode klasikal/satu arah yang membosankan, melainkan dapat diakselerasi melalui pemanfaatan teknologi digital gamifikasi yang terarah.

Hasil uji N-Gain dalam penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest sebesar 16,26 meningkat menjadi 45,73 pada posttest, yang menandakan adanya perbedaan yang cukup signifikan. Berdasarkan perhitungan N-Gain, diperoleh skor tertinggi 1,00. Karena nilainya berada di atas 0,3, maka dikategorikan dalam tingkat tinggi yang artinya terdapat peningkatan kemampuan sosial emosional anak setelah menggunakan aplikasi game based learning blooket. Nilai rata-rata N-Gain dalam bentuk persentase 86%, yang termasuk dalam kategori efektif digunakan sebagai bagian dari proses pembelajaran bagi perkembangan empati anak usia 4-5 tahun.

Penelitian ini sejalan dengan Teori Konstruktivisme Sosial Lev Vygotsky (Scaffolding dan ZPD) (dalam Gunanto 2015) Secara teoretis, pertumbuhan empati anak sangat bergantung pada stimulasi lingkungan dan interaksi sosial yang intensif. Teori Vygotsky menyatakan bahwa perkembangan anak mencapai hasil optimal ketika berada dalam Zone of Proximal Development (ZPD), di mana anak mendapatkan bantuan (scaffolding) dari guru maupun teman sebaya [19]. Dalam implementasinya, platform Blooket dimainkan secara berkelompok (mode tim) atau di bawah panduan guru sebagai host. Melalui dinamika permainan digital ini, anak-anak tidak bermain secara individualis melainkan didorong untuk berkolaborasi, bertukar pikiran, dan saling mendukung demi mencapai tujuan bersama. Guru bertindak sebagai fasilitator yang memberikan scaffolding verbal ketika kuis menampilkan gambar stimulus emosional (seperti ekspresi sedih, marah, atau senang). Interaksi aktif ini memicu anak untuk keluar dari egosentrismenya menuju pemahaman emosi yang lebih matang.

Teori Perkembangan Empati Martin Hoffman (dalam Boosaliki, 2024) Hoffman membedakan empati ke dalam dua komponen utama: dimensi afektif (merasakan apa yang dirasakan orang lain) dan dimensi kognitif (memahami situasi atau sudut pandang orang lain/perspective-taking). Anak usia 4-5 tahun berada pada fase krusial untuk mempelajari kosakata emosi dan membaca isyarat sosial. Penerapan media Blooket dalam penelitian ini menyajikan skenario berbasis kuis interaktif yang memuat stimulasi gambar perilaku prososial (seperti menolong teman atau meminta maaf) versus perilaku tidak baik (seperti mengejek atau merebut). Sesuai dengan teori Hoffman, paparan visual dan naratif yang diulang-ulang dalam game ini berhasil merangsang kemampuan kognitif anak untuk mengidentifikasi emosi dasar tokoh di layar, sekaligus memicu respon afektif yang tepat berupa sikap peduli dan empati di dunia nyata.

Teori Pembelajaran Sosial (Social Learning Theory) Albert Bandura (dalam Fauziah 2022) Teori Bandura menekankan

bahwa pembelajaran perilaku baru terjadi dalam konteks sosial melalui proses pengamatan (observational learning) dan peniruan (modeling) [20]. Saat anak-anak bermain Blooket bersama di dalam kelas, mereka secara langsung mengamati bagaimana teman sebayanya memberikan respon terhadap situasi tertentu di dalam game—misalnya bagaimana bersikap sportif saat menang atau kalah. Pembelajaran observasional ini mempercepat internalisasi nilai-nilai prososial, karena karakter digital ("Blooks"), sistem skor, dan respon teman sekelas bertindak sebagai model perilaku empatik yang menyenangkan untuk ditiru.

Teori Behaviorisme B.F. Skinner (Shaping dan Reinforcement) (Skinner, 1953) Karakteristik mekanik Blooket yang memberikan umpan balik langsung (instant feedback) berupa poin, hadiah virtual, serta animasi yang menarik, sejalan dengan konsep positive reinforcement dari Skinner [21]. Pembentukan perilaku empati ditata secara bertahap (shaping) dari tingkat pemahaman yang mudah hingga tingkat implikasi sosial yang nyata di kelas. Hadiah dan apresiasi langsung di dalam game memicu motivasi intrinsik anak untuk terus mempraktikkan perilaku baik dan mengurangi dorongan perilaku antisosial.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Efektivitas Penerapan Game Based Learning Blooket dalam Meningkatkan Empathy Growth Anak Usia 4–5 Tahun di TK DWP Sidoraharjo 1

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, efektivitas penerapan Game Based Learning menggunakan Blooket dalam meningkatkan empathy growth anak usia 4–5 tahun di TK DWP Sidoraharjo 1 dipengaruhi oleh berbagai faktor internal maupun eksternal yang saling berkaitan. Salah satu faktor utama adalah antusiasme dan motivasi belajar anak selama mengikuti pembelajaran. Penggunaan Blooket mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan tidak monoton sehingga anak terlihat lebih aktif, bersemangat, serta fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Anak usia dini pada dasarnya memiliki karakteristik menyukai aktivitas bermain sehingga pembelajaran berbasis permainan lebih mudah diterima dibandingkan metode konvensional. Hal ini sejalan dengan pendapat Maulida Sari dan Jasiah (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar peserta didik secara signifikan [8]. Selain itu, teori Game Based Learning menurut Wibawa et al. (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan belajar melalui unsur tantangan, penghargaan, dan pengalaman belajar yang menyenangkan [22].

Peran guru dalam mengelola pembelajaran juga menjadi faktor penting dalam menentukan keberhasilan penerapan Blooket. Guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi, tetapi juga membimbing anak dalam memahami aturan permainan, memberikan arahan, serta membantu anak saat mengalami kesulitan selama proses pembelajaran berlangsung. Guru juga memberikan penguatan positif agar anak mampu bekerja sama dan menunjukkan perilaku empati terhadap teman sebayanya. Peran guru yang aktif dan responsif membantu menciptakan suasana belajar yang nyaman dan mendukung perkembangan sosial emosional anak. Kondisi ini sesuai dengan teori Vygotsky dalam Gunanto (2015) mengenai scaffolding, yaitu bantuan dari orang dewasa yang memungkinkan anak mencapai perkembangan optimal melalui interaksi sosial dan pendampingan dalam Zona Perkembangan Proximal (Zone of Proximal Development). Selain itu, guru menggunakan Blooket secara terbatas sebagai media pendukung pembelajaran, bukan sebagai tujuan utama pembelajaran. Penggunaan perangkat dilakukan hanya pada saat kegiatan yang telah dirancang, disertai pendampingan aktif, diskusi, dan refleksi setelah permainan selesai. Pendekatan tersebut menjaga agar interaksi langsung antara guru dan anak maupun antaranak tetap menjadi fokus utama pembelajaran, sehingga pemanfaatan teknologi berfungsi sebagai sarana pendukung dalam mengembangkan empati, bukan sebagai pusat aktivitas belajar.

Interaksi sosial antar anak selama pembelajaran berbasis permainan juga menjadi faktor yang sangat mempengaruhi perkembangan empati anak. Melalui permainan Blooket, anak belajar bekerja sama, menunggu giliran, membantu teman, serta memahami perasaan teman ketika mengalami kemenangan maupun kekalahan. Pengalaman sosial tersebut membantu anak memahami perspektif orang lain dan menumbuhkan perilaku prososial. Temuan ini sesuai dengan teori perkembangan empati Martin Hoffman (2000) yang menyatakan bahwa empati berkembang melalui pengalaman sosial dan kemampuan individu dalam memahami kondisi emosional orang lain [13]. Selain itu, Bandura (1977) melalui teori pembelajaran sosial menjelaskan bahwa anak belajar melalui proses pengamatan dan interaksi dengan lingkungan sosial di sekitarnya [23].

Desain permainan Blooket yang interaktif turut mendukung efektivitas pembelajaran dalam meningkatkan empathy growth anak. Tampilan visual yang menarik, penggunaan warna yang cerah, animasi, suara, serta sistem penghargaan dalam permainan membuat anak lebih tertarik dan terlibat selama proses pembelajaran berlangsung. Desain permainan yang menyenangkan mampu meningkatkan perhatian dan konsentrasi anak sehingga mereka lebih mudah memahami materi maupun situasi sosial yang disampaikan dalam permainan. Hal ini sejalan dengan teori Multimedia Learning dari Mayer (2001) yang menjelaskan bahwa kombinasi unsur visual dan audio dapat membantu proses pemahaman informasi menjadi lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik, khususnya anak usia dini [4].

Lingkungan belajar yang kondusif juga menjadi faktor yang mempengaruhi efektivitas penerapan Blooket dalam meningkatkan empati anak. Lingkungan kelas yang aman, nyaman, dan mendukung membuat anak lebih percaya diri untuk berinteraksi, bermain, serta mengekspresikan perasaannya. Dukungan guru dan teman sebayanya menciptakan suasana sosial yang positif sehingga anak lebih mudah menunjukkan sikap peduli dan empati terhadap orang lain. Hal ini sesuai dengan pendapat Hapsari (2016) yang menyatakan bahwa lingkungan sosial memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan emosi dan perilaku sosial anak usia dini.

Kemampuan anak dalam mengontrol emosi juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran berbasis permainan. Dalam permainan Blooket, anak belajar menerima kemenangan maupun kekalahan, mengendalikan rasa kecewa, bersabar menunggu giliran, serta menghargai teman. Anak yang mampu mengelola emosinya dengan baik

cenderung lebih mudah menunjukkan perilaku empati dan peduli terhadap orang lain. Menurut Hoffman (2003), regulasi emosi merupakan bagian penting dalam perkembangan empati karena anak perlu memahami dan mengendalikan emosinya sendiri sebelum mampu memahami perasaan orang lain [13].

Penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan menjadi faktor yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan empati anak. Melalui kegiatan bermain, anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret, aktif, dan menyenangkan dibandingkan pembelajaran satu arah. Pendekatan ini sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang belajar melalui bermain (learning by playing). Dalam teori konstruktivisme Piaget yang dijelaskan oleh Hafizah et al. (2025), anak membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, penerapan Game Based Learning menggunakan Blooket mampu membantu anak memahami nilai-nilai sosial seperti kerja sama, berbagi, peduli, dan membantu teman secara lebih nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, dukungan sarana teknologi juga mempengaruhi efektivitas penerapan Blooket dalam pembelajaran. Ketersediaan perangkat digital, jaringan internet, dan media pendukung lainnya sangat membantu kelancaran proses permainan sehingga anak dapat mengikuti kegiatan dengan optimal. Apabila sarana teknologi kurang memadai, maka proses pembelajaran berbasis digital dapat mengalami hambatan. Temuan ini sejalan dengan pendapat Susilo dkk. (2022) yang menyatakan bahwa keberhasilan penggunaan media pembelajaran digital sangat dipengaruhi oleh kesiapan infrastruktur teknologi yang tersedia di sekolah [24].

Kesesuaian dan desain pertanyaan dalam Blooket juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan empathy growth anak. Pertanyaan yang sederhana, sesuai dengan usia anak, serta berkaitan dengan kehidupan sehari-hari membantu anak memahami situasi sosial dan emosional dengan lebih mudah. Pertanyaan yang memuat nilai empati, seperti membantu teman, berbagi, atau memahami perasaan orang lain, dapat menstimulasi kemampuan anak dalam mengenali emosi dan menunjukkan perilaku peduli terhadap lingkungan sosialnya. Hal ini sesuai dengan teori Hoffman (2000) yang menyatakan bahwa perkembangan empati terjadi melalui pengalaman sosial yang relevan dan bermakna bagi anak [13].

Secara keseluruhan, efektivitas penerapan Game Based Learning menggunakan Blooket dalam meningkatkan empathy growth anak usia 4–5 tahun di TK DWP Sidoraharjo 1 dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling mendukung, mulai dari motivasi belajar anak, peran guru, interaksi sosial, desain permainan, lingkungan belajar, kemampuan regulasi emosi, metode pembelajaran berbasis permainan, dukungan teknologi, hingga kesesuaian pertanyaan dalam permainan. Dengan pengelolaan yang tepat, Blooket dapat menjadi media pembelajaran inovatif yang tidak hanya meningkatkan keterlibatan belajar anak, tetapi juga membantu perkembangan sosial emosional dan empati anak usia dini secara optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang Pengaruh Game Based Learning Blooket terhadap Empathy Growth Anak Usia 4–5 Tahun di TK DWP Sidoraharjo 1, dapat disimpulkan bahwa:

1. Game Based Learning menggunakan Blooket berpengaruh signifikan terhadap peningkatan empathy growth anak usia 4–5 tahun. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji Wilcoxon yang menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,001, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selain itu, hasil uji N-Gain sebesar 86% menunjukkan bahwa penggunaan Blooket termasuk dalam kategori efektif untuk meningkatkan kemampuan empati anak.
2. Efektivitas penerapan Blooket dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu motivasi belajar anak, peran guru, interaksi sosial selama pembelajaran, desain permainan yang menarik, lingkungan belajar yang kondusif, kemampuan regulasi emosi anak, dukungan sarana teknologi, serta kesesuaian materi dan pertanyaan dengan tahap perkembangan anak. Faktor-faktor tersebut mendukung berkembangnya sikap empati, kerja sama, dan kepedulian anak dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, penerapan Game Based Learning menggunakan Blooket dapat dinyatakan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan empathy growth anak usia 4–5 tahun di TK DWP Sidoraharjo 1 serta dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif inovasi pembelajaran dalam mengembangkan aspek sosial-emosional pada pendidikan anak usia dini. Temuan penelitian ini berimplikasi pada implementasi kurikulum PAUD melalui penguatan perkembangan sosial-emosional dengan pembelajaran interaktif dan berpusat pada anak. Dengan pendampingan guru, Blooket dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung untuk menstimulasi perkembangan empati sesuai karakteristik anak usia dini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah, guru, serta seluruh peserta didik TK DWP Sidoraharjo 1 yang telah memberikan izin, dukungan, dan kerja sama selama pelaksanaan penelitian. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan artikel ini. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan pendidikan anak usia dini.

References

- [1] D. W. Adi and A. Listyowati, *Kompendium Pendidikan Anak Usia Dini*. 2017.
- [2] Razida, *Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini untuk Masa Depan Gemilang*. 2025.
- [3] M. Murhum, "Analisis pertumbuhan dan perkembangan anak usia 4–5 tahun di TK Pembina 1 Kota Baubau,"

Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, vol. 9, no. 13, pp. 606–613, 2023.

[4] R. E. Mayer, *Multimedia Learning*. New York, NY, USA: Cambridge University Press, 2001.

[5] Nurhayati and R. Husain, “Stimulasi perkembangan kognitif anak usia dini melalui media audio visual,” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, pp. 1735–1744, 2021.

[6] N. Anisa, “Analisis perilaku antisosial dan temperamental pada anak usia dini: Dampak lingkungan dan pola asuh,” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 8, no. 1, pp. 112–125, 2024.

[7] I. Maria, “Perkembangan sosial emosional anak usia dini,” *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 6, no. 1, pp. 1251–1259, 2022.

[8] Maulida Sari and Jasiah, “Pengembangan Game Blooket untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi Fiqih Muamalah sebagai media pembelajaran di MTS Hidayatul Muhajirin Palangka Raya,” *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*, vol. 3, no. 1, pp. 118–134, 2024.

[9] R. Paramita, S. Hasani, and G. J. Pratama, “Pengaruh penggunaan metode bermain terhadap perkembangan sosial emosional peserta didik di Pos PAUD Cempaka Mandalare Ciamis,” *WALADUNA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 64–76, 2021.

[10] S. Wahjusaputri, E. Ernawati, Y. Wahyuni, and I. Wahyuni, “Penerapan pendekatan play-based learning dalam meningkatkan minat belajar siswa,” *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, 2024.

[11] N. Fitriana, “Penerapan model Game Based Learning untuk meningkatkan motorik halus anak usia dini,” *Seulanga: Jurnal Pendidikan Anak*, vol. 4, no. 2, pp. 102–111, 2023.

[12] R. Amanda and D. Susanti, “Efektivitas penggunaan asesmen berbasis Game Blooket dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa SMK,” *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, vol. 5, no. 9, p. 7, 2025.

[13] M. L. Hoffman, *Empathy and Moral Development: Implications for Caring and Justice*. Cambridge, U.K.: Cambridge University Press, 2000.

[14] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung, Indonesia: Alfabeta, 2020.

[15] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung, Indonesia: Alfabeta, 2017.

[16] Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, dan R&D)*, Cet. Revisi. Bandung, Indonesia: Alfabeta, 2017.

[17] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung, Indonesia: Alfabeta, 2019.

[18] R. I. Fauzi, P. Purwati, and G. Gandana, “Penanaman empati pada anak usia dini melalui bermain peran,” *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, pp. 525–537, 2024.

[19] L. S. Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA, USA: Harvard University Press, 1978.

[20] Z. Fauziah, “Implementasi teori belajar sosial Albert Bandura dalam pembelajaran pada anak usia dini,” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 3, pp. 2095–2104, 2022.

[21] B. F. Skinner, *Science and Human Behavior*. New York, NY, USA: Free Press, 1953.

[22] R. P. Wibawa and D. R. Agustina, “Peranan pendidikan dalam menghadapi era Society 5.0,” *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, vol. 9, no. 2, pp. 271–282, 2021.

[23] A. Bandura, *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, NJ, USA: Prentice Hall, 1977.

[24] H. Susilo et al., “E-Learning Media in Elementary School Using Blooket Application to Increase Motivation and Learning Outcomes,” *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, vol. 28, no. 2, pp. 173–186, 2022.